



## Trabalho Prático AF: configurações para o jogo Flappy Bird

Data da entrega até 19/12/2022 até às 23h59

### Configurações do jogo

Nome do jogador:

Cenário do Jogo: ☐ Noturno ☒ Diurno

Intervalo entre abertura dos canos: ☐ Fácil ☒ Médio ☐ Difícil

Distância entre os canos: ☐ Fácil ☒ Médio ☐ Difícil

Velocidade do jogo:

Personagens:

Tipo do jogo: ☐ Treino ☒ Real

Velocidade do personagem: ☐ Baixa ☒ Média ☐ Rápida

Pontuação: ☒ 1 ☐ 10 ☐ 100

**Figura 1: configurações do jogo**

- 1) Crie o formulário de configurações do jogo conforme o exemplo da Figura 1. Você poderá criar o estilo que quiser. O formulário poderá ficar na própria página do jogo ou em uma página inicial.
- 2) Todas as configurações escolhidas devem ser armazenadas no banco de dados com o nome do jogador. Caso o usuário queira jogar novamente os dados escolhidos devem se manter para novas partidas.  
**Para a manipulação do banco de dados você poderá usar PHP ou Django. Somente essas duas linguagens.**
- 3) O usuário poderá escolher o cenário do jogo diurno (atual) ou noturno. Escolha a melhor forma para estilizar o cenário noturno. Como por exemplo, tela de fundo ficar cinza e os obstáculos modificados para cinza escuro.
- 4) Abertura entre os canos: o usuário poderá escolher um intervalo desejado entre os canos dos obstáculos. Fácil a abertura entre os canos é configurada para ser fácil (maior

intervalo entre os canos, média (atual intervalo entre os canos) ou difícil (menor abertura entre os canos).

- 5) Distância entre os canos: o usuário poderá escolher a distância entre os canos. Fácil a distância fica maior. Menor a distância é reduzida em relação ao fácil (atualmente como o jogo está). Difícil é a menor distância entre os canos.
- 6) Velocidade do jogo: o usuário poderá escolher a velocidade do jogo passando o parâmetro desejado. O parâmetro pode ser entre 1 e 10. Sendo 1 velocidade baixa (o mais lento) e 10 velocidade máxima. Não permitir valores de velocidade menor que 1 ou maior que 10.
- 7) Personagem: O usuário poderá escolher o personagem do jogo. Atualmente é um pássaro, mas você deverá dar pelo menos mais uma opção de personagem, pode ser outro pássaro, ou qualquer outro personagem.
- 8) Tipo de jogo. O jogo pode ser um treino onde o personagem não colide com os canos e real onde o personagem caso colida com os canos o jogo é terminado.
- 9) Velocidade do personagem: o usuário pode escolher a velocidade do personagem. A velocidade poderá ser baixa, média ou rápida. Atualmente o pássaro está configurado para uma velocidade média (8 para subir e -5 para descer).
- 10) No final do jogo o nome e pontuação do jogador devem ser informados. Todos os dados relacionados no jogo devem ser armazenados no banco de dados da aplicação. para cada partida uma nova inserção na tabela de resultados deve ser armazenada no banco de dados.
- 11) Deverá ser permitido que os dados salvos do usuário para a partida jogada sejam exibidos. Então, todas as pontuações do jogador deve ser exibida quando a partida terminar.